Generazioni a confronto

Voci, dati e parole sulle trasformazioni sociali nell'epoca della tecnoliquidità

Vincenzo Bianculli
Enrico Bisenzi
Marco Pini

Generazioni a confronto

Voci, dati e parole sulle trasformazioni sociali nell'epoca della tecnoliquidità

a cura di Vincenzo Bianculli, Enrico Bisenzi, Marco Pini blogger di *https://www.netreputation.it*

Dicembre 2018

Proudly Published-Hosted on Archive.org by *Net Reputation*

https://archive.org/details/@net_reputation

Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia (CC BY-NC-ND 3.0 IT)

Gli Autori

Vincenzo Bianculli

Il mio lavoro può sintetizzarsi in tre figure distinte, ma in un certo senso confinanti.

Digital Coach, lavoro di solito con aziende, enti o anche soggetti singoli per insegnare loro come migliorare la produttività o la propria presenza sul mercato con la tecnologia. Il mio compito principale è riuscire a spiegare la necessità di mettersi al pari con i tempi ed individuare le soluzioni migliori in base alle diverse esigenze.

Orientatore, conduco in molti centri per l'impiego della Toscana seminari sul personal branding e l'utilizzo delle nuove tecnologie per la ricerca del lavoro.

Sociologo, ho sempre coltivato la mia passione per il web, cercando di analizzare le modifiche che questo fenomeno ha portato alla nostra quotidianità, promuovendo una educazione dei media come base necessaria da cui partire, per poter comprendere e gestire il cambiamento.

Enrico Bisenzi

Nato ed operativo in Toscana (classe 1967) si appassiona degli aspetti sociali della comunicazione digitale ancor prima della nascita del Web (i tempi gloriosi delle BBS) animando il panorama cyber-hacktivista con la fondazione del gruppo di lavoro sulla comunicazione 'Strano Network'

e l'istituzione della mailing-list Cyber-Rights.

Ultimamente è coinvolto in attività di formazione di livello accademico e nella conseguente produzione di kit didattici multimediali in formato ePub3.

Marco Pini

Ho iniziato ad interessarmi ad internet negli anni 90 e da allora mi occupo di comunicazione digitale.

Sono un formatore in ambito web e digital. Negli ultimi anni mi sono sempre più interessato alla "(*new)* media education" ed all'impatto sulla società dei dispositivi digitali e di un uso sempre più massivo di internet.

Dal 1998 sono socio della web agency fiorentina Koris dove mi occupo di ux design, SEO e web marketing. Da "*addetto ai lavori*", penso che sia fondamentale educare tutt* ad usare la rete in modo consapevole ed a conoscere le dinamiche economiche e sociali che sono alla base dello sviluppo del Web nella nostra società. Sono co-fondatore di Formark, Associazione Culturale che si occupa di divulgare una visione etica della comunicazione e del marketing.

Avendo conosciuto e lavorato professionalmente con il digitale fin dai suoi esordi abbiamo sentito l'esigenza di comunicare impressioni, dati ed analisi - non solo nostre ma anche di altri – attraverso il blog https://www.netreputation.it ed ora con questo ebook-

audio.

Info e contatti:

Web:
www.NetReputation.it/generazioni-a-confronto
Mail:
sos-cyberbullismo@netreputation.it

Introduzione

La tecnologia influenza le nostre vite per il semplice fatto di esistere ed essere (*o non essere*) disponibile.

Basta pensare quanto il digitale e l'informatica abbiano cambiato le nostre vite negli ultimi 20 anni e come in passato alcune scoperte tecniche abbiano portato a vere e proprie "*rivoluzioni*".

Per restare nell'ambito dei mezzi di comunicazione pensiamo all'invenzione del torchio a stampa (**Gutenberg** il 23 febbraio del 1455 stampa il primo libro), che ha reso possibile nei secoli successivi una sempre maggiore circolazione dei libri, permettendo una diffusione della conoscenza e della scolarizzazione fino a quel momento impensabili.

La scrittura fin dal suo ingresso nella storia umana ha permesso di veicolare i pensieri e trasmettere la conoscenza, diffondere messaggi e pensieri dall'amore all'odio, toccando nei diversi scritti tutte le possibili *sfumature* intermedie.

Internet e il digitale fanno la stessa cosa, ci permettono di entrare in contatto con persone lontane estendendo i nostri orizzonti, condividere la nostra vita sui social allargando la nostra rete di amicizie, fare nuove scoperte, aumentare le possibilità di business, ma al tempo stesso possono renderci *schiavi* di un like, farci sentire vulnerabili ed

indifesi, facili prede di chi vuole invadere la nostra privacy.

Dobbiamo sforzarci di conoscere, ed evitare di "essere usati" dai dispositivi e dalle innovazioni tecnologiche, strumenti potentissimi ed utilissimi, ma che devono essere “compresi” sotto tanti aspetti (non solo tecnici) dai minori e dagli adulti.

Per poter raccontare queste trasformazioni abbiamo pensato di scrivere questo ebook, mixando voci, dati e parole, con la speranza di poter dare un contributo all'educazione ai new media, tema che ci appassiona e che crediamo cruciale per la crescita della nostra società.

Un racconto a più voci, punti di vista ed opinioni di persone appartenenti a fasce di età diverse (under 18, over 35 ed over 60), che raccontano la loro adolescenza, per ragionare insieme su quanti cambiamenti ci sono stati, una sorta di ricostruzione storica che ci permette di mettere in luce le discrepanze di epoche non tanto lontane da un punto di vista temporale, ma distanti anni luce da un punto di vista tecnologico.

La nostra società si trova immersa in una realtà digitale che per alcuni risulta pericolosa ed incomprensibile, per altri affascinante e coinvolgente, per altri ancora l’unica modalità conosciuta per vivere la propria quotidianità.

Per capire bisogna ascoltare più che sentire, ovvero percepire e subito dopo cercare di capire ed interpretare cosa ci viene comunicato, avendo la pazienza e la volontà di acquisire l’informazione e il messaggio che ci viene

consegnato dal nostro interlocutore.

In questa era in cui i social - come armi di distrazione di massa - massacrano la qualità dei rapporti interpersonali, il nostro appello ed invito è quello di **ASCOLTARE** con attenzione e poi cercare di costruire ponti, più che rafforzare barriere fra generazioni molto distanti tra di loro ma che, si spera, riescano a mantenere una matrice di umanità comune.

Questo libro cerca di far riflettere, senza atteggiamenti presuntuosi e saccenti, interrogando i diversi protagonisti, circoscrivendo i campi di interesse a tre macro temi:

- game & socialità
- intrattenimento ed informazione
- scuola & identità

Crediamo che l'ascolto diretto delle voci possa permettere ad ognuno di voi di immaginare le emozioni ed i *caratteri* di chi abbiamo intervistato, ma non solo, ci auguriamo che le narrazioni possano essere una chiave, un modo per mettere a fuoco quel periodo della vostra vita, attivando un confronto a distanza con quanto descritto dai racconti delle nostre "**Voci a confronto**" (Primo capitolo).

Potete ascoltare le voci approfittando dell'innovativa opzione multimediale del formato **epub3** utilizzando il plugin Open Source per il browser Chrome http://readium.org oppure quella multi-piattaforma http://gitden.com/gitden-reader/ capace di interpretare ebook multimediali su qualsiasi dispositivo mobile.

Nella seconda parte dell’ebook presenteremo i dati più interessanti della nostra ricerca “**Cyberbullismo allo specchio**” (Secondo capitolo), più di 400 questionari somministrati ad adolescenti, genitori ed insegnanti chiedendo loro di raccontarci qual è il loro rapporto con la tecnologia e la "rete" in relazione agli altri. Lo scenario che emerge non è molto rassicurante...

Viviamo in un’epoca che ci induce all'individualismo, al disinteresse per il prossimo, un'inaridimento dell'anima che spesso viene rapita e rinchiusa in un mondo Digitale, a cui accediamo tramite il nostro smartphone, che si trasforma in una sorta di spirito-guida.

Vogliamo pensare che sia una temporanea ubriacatura, dovuta all’eccitazione di vivere esperienze comunicative impensabili fino a pochi anni prima, ma non possiamo fare a meno di dare dei suggerimenti in merito - **“Secondo noi”** (Terzo capitolo) - una serie di consigli per giovani ed adulti, uno stimolo ed un invito a comunicare e confrontarsi fra generazioni diverse, perché solo con il confronto e l’analisi di ciò che è stato fatto in passato possiamo immaginarci un futuro migliore.

Vincenzo Bianculli
Enrico Bisenzi
Marco Pini

1 Voci a confronto

Game & Socialità

Il videogame come mezzo di socialità, una realtà diffusissima fra i giovanissimi: ecco come sono evoluti gli atteggiamenti nel corso degli anni rispetto al tempo libero.

“Dove è finita la noia?”

La noia è sparita: rimangano gli amici che però sono solo online.

Come passi (o passavi) il tuo tempo libero?

Ernesto, under 18

Allora il mio tempo libero lo passo giocando con i miei amici a Fortnite! Un gioco con cui si può giocare con tutte le consolle PlayStation 4, Xbox e pc. Prima di giocare a Fortnite faccio i compiti e poi vedo i video! [*su Youtube*]

00:00 / 00:00

Giorgia, over 35

Io giocavo con le bambole, uscivo con gli amichetti ma sopratutto mi annoiavo tantissimo perché c'erano molte ore in cui non facevo niente, non giocavo e in cui ero costretta a stare da sola in casa e annoiarmi

00:00 / 00:00

Paola, over 60

Andavo a scuola sia la mattina che il pomeriggio. Il pomeriggio con gli amici non ci si incontrava perché si usciva di scuola alle 5 quindi si andava direttamente a casa. Quando andavamo a scuola la mattina si usciva da scuola alle 12.30, si tornava a casa, si mangiava ma durante la ricreazione si fissava per il pomeriggio e ci si incontrava nei giardini. Si giocava a nascondino a 1,2,3 stella. A volte si andava a casa di una amica o venivano a casa mia e si giocava con le bambole ma quando il tempo era bello si stava molto fuori.

00:00 / 00:00

“Schermo e fisicità”

Il rapporto con gli altri non è più fatto di fisicità ma il gioco è sempre mediato dallo schermo.

Qual è (qual'era) il tuo gioco preferito in compagnia dei tuoi amici?

Ernesto, under 18

Il mio gioco preferito mentre gioco con i miei amici è Fortnite!

00:00 / 00:00

Giorgia, over 35

Quando ero con gli amici il mio gioco preferito era passeggiare e poi inventare giochi che ci potessero dare dei "brividi" quindi rincorrere qualcosa o giocare a trovare qualcosa.

00:00 / 00:00

Paola, over 60

Il mio gioco preferito con i miei amici era

nascondino, 1 2 3 stella e sopratutto acchiappino, poi l'altalena, ma sopratutto ci piaceva correre. Uno correva e l'altra ci rincorreva e via e via. Oppure a nascondino. Quelli erano giochi che si facevano fuori perciò erano giochi belli. In casa quelle cose li non le facevi.

00:00 / 00:00

“Sempre in contatto”

Se prima per fissare si usava il contatto a voce, il telefono oppure il citofono di casa ora il contatto è in tempo reale tramite instant messaging quindi il contatto è permanentemente attivo, come si suol dire, h24.

Come ti mantieni (mantenevi) in contatto con i tuoi amici?

Pietro, under 18

Attraverso WhatsApp o chiamate.

00:00 / 00:00

Giorgia, over 35

Quando uscivo da scuola telefonavo con il telefono fisso di casa alle amichette o alle mamme degli amici e prendevamo un appuntamento per vedersi il pomeriggio. Ma, vivendo in un piccolo paese, quando passavano gli amici sotto casa potevamo incontrarci chiedendo il permesso ai genitori per poter stare insieme.

00:00 / 00:00

Paola, over 60

A ricreazione si fissava. Quando ero piccola tante cose non ce le avevo, il telefono non esisteva il computer nemmeno. Si fissava a scuola. Si diceva "oggi ci si vede al giardino?" e ci si incontrava oppure venivano da me che avevo un cortile grande. Ma fissavamo a scuola, non avevamo altro metodo noi.

00:00 / 00:00

“I numeri continuano a contare”

Indipendentemente dai mezzi utilizzati è il numero di amicizie che determina il proprio livello di popolarità

Che cosa significa (significava) essere popolare tra i propri coetanei?

Helena, under 18

Significa essere conosciuti da tanta gente, avere tanti amici e stare simpatici a tante persone

00:00 / 00:00

Giorgia, over 35

Significava essere intraprendente, allegra, avere molti amici saper fare ridere questa era la cosa principale.

00:00 / 00:00

Paola, over 60

Sentirsi importante perché tante bambine

volevano fissare con me. Le facevo divertire, scherzavo, fissavano sempre volentieri perché ero molto scherzosa e vivace.

Intrattenimento ed Informazione

L’informazione che ci circonda, che ci aggiorna e ci fa crescere, che ci fa passare il tempo e di nuovo socializzare con gli altri: come è evoluta con il digitale?

“Dalla carta al digitale”

Ecco delinearsi uno scenario netto di spartiacque fra le nuove generazioni e quelle passate: per le prime esiste solo il digitale, per le seconde TV, Radio e stampa rimangono importanti punti di riferimento.

L'informazione che consideri più "vera" dove la cerchi (cercavi)?

Jacopo, under 18

la cerco su Google... per esempio via Wikipedia oppure dalle notizie, non so, della BBC o di importanti giornali online.

00:00 / 00:00

Mirella, over 35

Ma... la cercavo nei quotidiani... nelle enciclopedie cartacee... e... nei libri che trovavo in casa o in biblioteca e poi anche ascoltavo molto la Radio e le trasmissioni informative ed i documentari in televisione quindi queste erano le mie *fonti*... principalmente...

00:00 / 00:00

Lino, over 60

Naturalmente nei libri di testo e di scuola, nelle enciclopedie, e solo ultimamente attraverso Internet ma badando bene ...a quelle che sono le fonti di informazione perché su Internet c'è di tutto e il contrario di tutto...

00:00 / 00:00

“Esperienza cinema in via di estinzione”

I film non sono più un momento importante di svago per i giovanissimi ed a differenza delle passate generazioni neanche un momento importante di socialità: a differenza di prima ci si va molto di meno al cinema e l’esperienza film è spesso vissuta individualmente con il proprio corredo digitale.

Ti piacciono (piacevano da giovane) i film ? dove li vedi (vedevi) e con chi ?

Jacopo, under 18

“Sì abbastanza… dipende… che tipi di film… in genere li vedo più attraverso il computer o lo smartphone però qualche volta però abbastanza raramente al Cinema con amici ma non mi piacciono tantissimo vedere i film comunque sia…”

00:00 / 00:00

Mirella, over 35

“Film mi sono sempre piaciuti moltissimo… andavo molto al cinema

almeno una volta alla settimana e poi c'era il periodo in cui si frequentava con le amiche il cineforum, rassegne e quindi sì in compagnia con le mie amiche opure al limite con la mia mamma o con le amiche della mia mamma, ecco…"

00:00 / 00:00

Lino, over 60

"Eh! I film mi sono sempre piaciuti: io frequentavo anche una… una… eh… una rassegna cinematografica che era… in via San Gallo dove c'era la mensa dell'università eh… in quella sede io ho visto *La corazzata Potemkin*, ho visto *Ladri di biciclette*, ho visto *Alessandro Niesky* eccetera il Cinema mi è sempre piaciuto e lo vedo ancora soprattutto i vecchi film quelli in bianco e nero sono privilegiati…"

00:00 / 00:00

“Musica ragazzi!”

La Musica rimane il centro dell’interesse anche per i giovanissimi: cambiano i linguaggi ma l’emozione più forte rimane l’ascolto delle colonne sonore delle nostre giornate, che fortunatamente non rappresenta solo un momento individuale ma spesso frangenti di vita da vivere gioiosamente con gli altri.

Ti piace la musica ? come la ascolti (ascoltavi da giovane) e con chi ?

Jacopo, under 18

“Ah… sì la Musica mi piace molto… quasi tutti i generi si può dire… e… la ascolto dovunque sia in casa che con gli amici quando siamo fuori… che metti caso a qualche festa eccetera… dovunque!

00:00 / 00:00

Mirella, over 35

“Sì la Musica era il centro del mio mondo e… la ascoltavo principalmente in… sul walkman, con le vecchie cassette, però poi queste cassette le realizzavo sio

dal… dalle Radio – in particolare da Radio Popolare – eh eh… e poi va beh anche CD che mi venivano regalati… erano uno dei regali preferiti al Natale e al ai compleanni e poi i vecchi vinili eh… eh…”

00:00 / 00:00

Lino, over 60

“La musica mi è sempre molto piaciuta e da giovane ho amato ed ascoltato molto il *Jazz* e lo ascoltavo insieme ai miei amici di scuola e… si facevano anche a casa delle *jam session*, e si “suonavano i dischi” ovviamente i *vinile*, e si passavano delle ORE ad ascoltare le grandi orchestre di *jazz* di quei tempi…”

00:00 / 00:00

“Video e foto si fanno invadenti e maliziosi”

In passato foto e video si facevano con gli amici perlopiù per momenti conviviali in qualche maniera educati mentre ora si punta allo “sgamo” ad immortalare “situazioni” magari per riderci sopra o chissà per ridere di qualcun altro.

Hai mai realizzato un video (o scattato delle foto) coinvolgendo i tuoi amici...e per quale ragione ?

Jacopo, under 18

“Ah… sì come quando siamo fuori e ci facciamo i selfie o le foto a scatto… di *sgamo* oppure video… facciamo dei video per riprendere *situazioni*… in genere con amici.”

00:00 / 00:00

Mirella, over 35

“Purtroppo non avevo la passione dei video però la passione della fotografia ce l’ho sempre avuta da quando mi

regalarono a circa 6-7 anni una Polaroid e da allora… soprattutto in vacanza o nelle situazioni conviviali quindi compleanni feste avevo sempre una macchina fotografica in cui… per fare foto a gruppi con le amiche: non ci facevamo già i *selfie* a quell'epoca! Mettavamo la macchina in forma di auto-scatto e poi facevamo una corsa tremenda per essere tutte presenti :) quini i selfie lo avevamo già in forma di autoritratto inventato all'epoca"

00:00 / 00:00

Lino, over 60

"La fotografia è stata una delle mie grandi passioni ed ho fatto sempre molte fotografie anche con i miei amici durante la scuola e anche in periodi successivi."

00:00 / 00:00

Scuola & identità

La scuola da sempre rappresenta il luogo in cui l’individuo si forma culturalmente e socialmente, si stacca dal porto sicuro in cerca di una terra promessa.
Come è cambiato questo fondamentale periodo della vita?

“Un ruolo in bilico”

L’insegnante trasmette sapere e il suo ruolo in tutte le società è sempre stato rispettato e stimato. Purtroppo questo paradigma oggi è spesso minato, frutto di un rapporto diverso con gli attuali discenti ed i loro genitori, che oscilla dalla confidenza benevola ad una pericolosa delegittimazione.

Che tipo di rapporto avete (avevate) con gli insegnanti?

Salvatore, under 18

Il rapporto è molto cambiato, è molto più amichevole, si parla sempre della gran parte naturalmente, sto parlando in termini generali, si nota anche una maggiore disponibilità del corpo docente in merito a qualsiasi problema possa sorgere nell’ambito della didattica, almeno si mostrano disponibili nel fornire risposte, nel cercare di aiutare gli allievi.

00:00 / 00:00

Alessandro, over 35

Personalmente il mio rapporto è sempre stato buono, come dire allora ancora c'era un.., non si era arrivati probabilmente allo stato che c'è adesso, in cui c'è una forte delegittimazione degli insegnanti. Il ruolo degli insegnanti, era comunque, seppur nell'ambito di una modernità che inevitabilmente entrava anche nei rapporti all'interno della scuola, l'insegnante aveva un ruolo che comunque era anche sostenuto dalle famiglie.

00:00 / 00:00

Antonella, over 60

Il rapporto era molto rispettoso con gli insegnanti si dava del lei il tu non esisteva proprio e solo con pochissimi si poteva interagire parlando dei problemi che potevamo avere noi ragazze, la scuola era al femminile. In classe si teneva un atteggiamento educato e consono alla situazione, anche il nostro abbigliamento doveva essere decente.

00:00 / 00:00

“Pericoli quotidiani”

I pericoli rappresentano delle prove da superare, ogni epoca ha i suoi pericoli ed ogni generazione genera anticorpi e soluzioni per poter affrontare i rischi del quotidiano, oggi come ieri il bullismo, la droga e l’alcol esistono, ma c’è un pericolo in più rappresentato da internet.

Quali sono (erano) i principali pericoli fuori e dentro la scuola?

Salvatore, under 18

Prima si potevano avere problemi che si hanno ancora oggi, problemi legati alla droga agli stupefacenti, legati appunto al consumo di queste sostanze, c’erano prima in misura minore, ora il consumo per quanto io possa riscontrare a mio avviso è aumentato sensibilmente, però vi sono altri problemi, problemi legati al mondo dei social, che producono un disagio che se non possiamo definire sociale , possiamo definirlo psicologico, possiamo definirlo umano e come se si avessero due vite da controllare una

virtuale ed una reale che molto spesso non coincidono ed anche questo è un problema, perché è causa di disagio.

00:00 / 00:00

Alessandro, over 35

Nell’ambito della scuola io sinceramente ricordo tanti fenomeni di bullismo che forse allora si faticava a riconoscerli come tali, ma erano tanti, piccoli, micro, tante situazioni micro, anche in un contesto come il liceo classico, un po' più diciamo acculturato, c’erano tante cose di bullismo sottile che io mi ricordo sia all’interno della scuola che all’interno della classe, piccoli fenomeni, tanti che prendevano di mira uno, io queste cose sinceramente me le ricordo, però probabilmente le si tendeva un po' a sottovalutare, o comunque a non considerarle come tali.

00:00 / 00:00

Antonella, over 60

Potevano essere cattive amicizie come lo sono anche adesso d’altronde, l’unica cosa che il problema della droga

dell’alcol era molto ridotto, rispetto ad adesso, il problema serio era il problema del bullismo che comunque come adesso c’era anche allora, adesso se ne parla in televisione mentre prima no, rimaneva nell’ambito della scuola quindi era un po' più circoscritto. Anche perché tra le altre gli insegnanti non avendo un rapporto amichevole, ancora meglio confidenziale non si accorgevano proprio di niente.

00:00 / 00:00

“Un futuro da costruire”

L’adolescenza rappresenta la fase della costruzione
costruiamo la nostra identità il nostro carattere, mettiamo le basi per il futuro
purtroppo il risultato finale non dipende tutto dal nostro impegno, ma viene condizionata dall’epoca in cui viviamo.

Quali sono (erano) le aspettative per il futuro?

Salvatore, under 18

Sulle aspettative della mia generazione, dei miei coetanei io credo comunque che vi possa essere una eterogeneità da questo punto di vista, però si può affermare che la gran parte degli studenti, la gran parte dei ragazzi di età compresa fra i 14 e i 18 anni è fin troppo ambiziosa, nel senso che si viene a creare una competizione che non sempre è positiva, ma può rilevarsi negativa una competizione che quasi dovesse andare a stabilire chi è il migliore, chi è il più bravo, magari soltanto perché è più veloce perché soltanto più brillante perchè soltanto più perspicace

perché soltanto più ecco incline a determinate attività piuttosto che ad altre.

00:00 / 00:00

Alessandro, over 35

Sogni... sì sicuramente c'era un interesse per le cose pubbliche, probabilmente un'aspirazione a volere di più... fermo restando che già stiamo parlando di una generazione che poi avrebbe vissuto sulla propria pelle la mobilità discendente, siamo stati la prima generazione figli di persone che ce l'avevano fatta che comunque si erano emancipati con lo studio, che avevano raggiunto una determinata posizione professionale, figli di medici, di professionisti che poi invece al contatto con il mondo del lavoro avrebbero vissuto la precarietà e un'oggettiva condizione di inferiorità sociale rispetto ai propri genitori.

00:00 / 00:00

Antonella, over 60

Personalmente ero piena di sogni, mi aspettavo il futuro pieno di cose belle, per prima cosa una famiglia bella, fatta su misura, ed in quello devo dire ci sono riuscita, il

pessimismo a volte era presente, ma bastava una semplice cosa bella, che l’ottimismo regnava, trovare lavoro era più facile, attuare i sogni e fare il lavoro per cui ognuno di noi era portato.

00:00 / 00:00

La formazione della propria personalità passa inevitabilmente dal confronto con gli altri,quella alterità rappresentata soprattutto dal gruppo dei pari, che permette ad ogni individuo di tracciare i suoi confini.Godere di una buona o cattiva reputazione può determinare in maniera decisiva le scelte future.

Cosa significa (significava) godere di buona reputazione?

Salvatore, under 18

Ritengo che la parola reputazione sia un qualcosa di collegato alla nostra stessa tra virgolette dignità, anche se non è il termine più appropriato, alla nostra stessa persona, io credo che una persona goda di reputazione finchè non tradisce quella che è la sua persona... almeno per quanto posso riscontrare vedo che comunque intorno a me vi sono moltissimi ragazzi dotati di personalità molto forti. Di personalità molto forti, che intendono la reputazione ciascuno a modo proprio, ciascuno secondo i propri canoni.

00:00 / 00:00

Alessandro, over 35

Sicuramente allora la reputazione era legata a cose più sostanziali, andare bene a scuola, essere legati a determinati valori, come il rispetto, poi vabbè anche ad altre dinamiche all’essere bravo e riuscire anche in altri ambiti con le ragazze, piuttosto che nello sport, insomma sicuramente.. e però era sicuramente più legata comunque ad aspetti sostanziali oggettivi che ad una dimensione di mera apparenza.

00:00 / 00:00

+

Antonella, over 60

Prima la mia generazione era agevolata nell’avere una buona reputazione rispetto ai giovani di oggi, anche perché nei tempi passati non c’era l’arrivismo, diciamo così l’arrivismo che c’è oggi, si viveva in modo più educato più semplice, più rispettoso e la buona reputazione si otteneva giorno per giorno, il saper vivere onestamente e a contatto con gli altri.

00:00 / 00:00

2 Cyberbullismo allo specchio

Di cosa stiamo parlando

Prima di esporre i dati della nostra ricerca e le nostre riflessioni, vogliamo darti alcuni elementi molto utili per inquadrare il fenomeno.

Che cos'è il Bullismo?

Come prima cosa, vediamo cosa si intende per **Bullismo**:

"Un bambino che subisce prepotenze, è vittima di bullismo, quando è esposto ripetutamente e per lungo tempo alle azioni ostili di uno o più compagni e quando queste azioni sono compiute in una situazione di squilibrio di forze, ossia in una relazione asimmetrica: il ragazzo esposto ai tormenti evidenzia difficoltà nel difendersi".
Dan Olweus (docente, ricercatore, psicologo norvegese, uno dei primi studiosi del bullismo).

Che cos'è il Cyberbullismo

Quando le azioni di sopraffazione vengono veicolate e/o esplicitate attraverso internet e gli strumenti digitali si parla di **Cyberbullismo**.

Le caratteristiche della "rete" e del "digitale" possono amplificare il fenomeno e togliere quelle barriere "spazio-temporali" che invece sono tipiche del bullismo che viene esercitato in spazi fisici precisi (la scuola ad esempio).

Quali sono le principali differenze tra bullismo e cyberbullismo

Bullismo e Cyberbullismo "*allo specchio"* vediamo le principali “**differenze**”.

1

BULLISMO - Le prepotenze avvengono in spazi e "tempi" ben delimitati, ad esempio all’uscita della scuola oppure durante la ricreazione.

CYBERBULLISMO - Le prepotenze online possono avvenire (*o continuare*) in qualsiasi momento e luogo basta essere “connessi” ad internet. Non è sufficiente allontanarsi fisicamente dal luogo delle aggressioni (ad esempio cambiando scuola o addirittura città).

2

BULLISMO - I bulli di solito sono studenti o compagni di classe c’è una “vicinanza” e/o “conoscenza” con la vittima.

CYBERBULLISMO - I cyberbulli possono anche essere persone completamente sconosciute alla vittima, che tramite chat e giochi online intercettano le loro prede.

3

BULLISMO - Gli spettatori delle azioni di prepotenza e di

aggressività sono i compagni o amici di scuola o degli altri luoghi frequentati dalla vittima e dal bullo.

CYBERBULLISMO - Gli atti dei cyberbulli potenzialmente possono essere diffusi in tutto il mondo. Un commento o un'immagine o un video 'postati' in rete possono diventare incontrollabili.

4

BULLISMO - Il bullo percepisce e vede le conseguenze del suo comportamento (consapevolezza cognitiva ma non emotiva) e le giustifica.

CYBERBULLISMO - Il bullo virtuale non vede le conseguenze delle proprie azioni (minore consapevolezza delle proprie azioni).

5

BULLISMO - Deresponsabilizzazione, minimizzazione, attribuzione di colpa alla vittima da parte di chi commette le prepotenze oppure distribuzione della colpa: "Non è colpa mia, è solo uno scherzo", "lo hanno fatto anche altri".

CYBERBULLISMO - Nel cyberbullismo si possono rilevare anche processi di depersonalizzazione, dove le conseguenze delle proprie azioni vanno attribuite agli avatar o alle identità alterate/alternative utilizzate online. Minimizzazioni: "ragazzate", "atti di goliardia" era solo "un messaggio su WhatsApp per ridere".

6

BULLISMO - Nel bullismo i "testimoni" sono tendenzialmente passivi o incoraggiano il bullo. Raramente "gli spettatori" vanno a chiamare un adulto o intervengono. Il "ruolo dei gregari" è un elemento che può creare una complicità "diffusa" nell'atto di bullismo.

CYBERBULLISMO - Nel cyberbullismo gli spettatori possono essere passivi o attivi (partecipare nelle prepotenze virtuali intervenendo o condividendo con altri).

La stessa vittima non ne parla quasi mai con un adulto, per vergogna, per paura delle conseguenze (ad esempio mancato accesso ad internet), o perché sono sottovalutate le conseguenze dei comportamenti tenuti online (o percepiti come meno gravi rispetto agli stessi comportamenti tenuti "*di persona*", scordandosi che anche il virtuale è reale).

Le principali tipologie di Cyberbullismo

Flaming (Infiammare)

Un flame (termine inglese che significa "fiamma") è un messaggio deliberatamente ostile e provocatorio inviato da un utente ad una comunità o ad un singolo individuo. Il flaming avviene tramite l'invio di messaggi elettronici, violenti e volgari allo scopo di suscitare contrasti e conflitti verbali all'interno della rete tra due o più utenti.

Harassment (Molestie)

Azioni, parole o comportamenti, persistenti e ripetuti, diretti contro una persona specifica, che possono causare disagio emotivo e psichico nella vittima. Come nel bullismo tradizionale, si viene a creare una relazione sbilanciata, nella quale la vittima subisce passivamente le molestie, o al massimo tenta, generalmente senza successo, di convincere il persecutore a porre fine alle aggressioni.

Denigration (Denigrazione)

Insultare o diffamare qualcuno online (chat, messaggistica ecc) attraverso dicerie, pettegolezzi e menzogne. Con l'obiettivo di danneggiare la reputazione di una persona e la sua rete di amicizie.

Impersonation (Furto d'identità)

in questo caso l'aggressore ottiene informazioni personali o i dati di accesso ad un profilo della vittima, con lo scopo di violare l'account della vittima, farsi passare per questa persona ed inviare messaggi o pubblicare testi, immagini o video per dare una cattiva immagine della stessa, crearle problemi (che possono diventare veri e propri pericoli) e danneggiarne la reputazione o le amicizie.

Outing and Trickey (Diffondere segreti)

Diffondere online i segreti di qualcuno, informazioni scomode o immagini personali. Spingere una persona, attraverso l'inganno o di nascosto, a rivelare informazioni imbarazzanti e riservate per renderle poi pubbliche in rete.

Exclusion (Esclusione)

Escludere intenzionalmente qualcuno/a da un gruppo online (chat, liste di amici, forum/gruppo tematico, gioco online) per provocare un senso di emarginazione nella vittima (sappiamo bene quanto il "gruppo" ed il "sociale" siano importanti, specie per gli adolescenti).

Cyberstalking (Persecuzione attraverso strumenti digitali)

Invio ripetuto di messaggi intimidatori contenenti minacce e offese. Comportamenti che, attraverso l'uso delle nuove tecnologie, sono atti a perseguitare le vittime con comunicazioni ripetute e/o insulti.

Happy slapping (letteralmente “schiaffo allegro”) / Cyberhashing

La vittima viene ripresa mentre subisce una qualche forma di violenza (psichica o fisica od entrambe) con l’obiettivo di ridicolizzare e svilire la vittima. Le registrazioni vengono effettuate all’insaputa della vittima e le immagini vengono poi pubblicate su internet e/o condivise con altre persone che a loro volta possono condividere il video o le immagini con altre.

Sexting (Fusione tra sesso e invio di messaggi tramite chat o smartphone)

Il sexting, consiste principalmente nello scambio di messaggi sessualmente espliciti e di foto o video a sfondo sessuale, spesso realizzate con lo Smartphone, attraverso i canali digitali. Le immagini o i video, anche se inviate in origine a pochi amici, o anche solo al partner, si possono diffondere in modo incontrollabile (e a prescindere dalle intenzioni) e creare problemi seri alla persona ritratta.

Fino ad arrivare al così detto revenge porn che prevede la diffusione dei video intimi contro la volontà della vittima a conoscenti, amici o su siti web porno, anche in questo caso una volta che il contenuto viene messo in rete è impossibile rimuoverlo o bloccarne la diffusione.

Grooming (Adescamento)

Adulti che adescano minori in rete, senz’altro uno dei

fenomeni più inquietanti della rete. Di solito non è annoverato tra le tipologie di cyberbullismo, ma purtroppo e strettamente connesso all’utilizzo da parte dei minori di internet, che li rende facili prede di pedofili e individui senza scrupoli, che spesso si fingono coetanei per guadagnare la fiducia della vittima.

Conoscere per capire

Internet e il digitale non sono “il male”, sono strumenti che anzi costituiscono una occasione di crescita personale e collettiva enorme e meravigliosa, non scordiamocelo mai.

Gli aspetti “culturali” sono una parte fondamentale del fenomeno del Cyberbullismo, non minimizzare gli atti, educare al rispetto dell’altro e delle differenze, all’empatia, all’affettività, valorizzare le nostre capacità emotive, sono elementi molto importanti su cui si riflette ancora troppo poco.

Imparare a “*stare online*” parte dalla valorizzazione delle caratteristiche sociali della specie umana, fondamentale in una cultura come la nostra orientata all’individualismo e ad un consumismo fine a se stesso in cui è oggettivamente difficile “essere adolescenti”.

Non basta un sapere unicamente tecnologico per padroneggiare la rete e i dispositivi digitali.

La “sfida” è quella di imparare ad usare questi strumenti in maniera positiva e costruttiva, perché non saranno certo i divieti a risolvere i problemi, ma un uso consapevole, critico ed informato della rete e dei dispositivi che ci danno accesso ad internet (smartphone, pc, tablet, console).

Il Cyberbullismo può manifestarsi in varie forme, conoscerle è il primo passo per inquadrare il fenomeno senza “demonizzare” lo strumento digitale, affrontando il tema ad

ampio spettro a partire dall'educazione al rispetto e alla valorizzazione del "senso di comunità" negli adolescenti apparentemente iperconnessi, ma in realtà troppo spesso sprovvisti di quel saper vivere offline, necessario per poter interagire in una società.

La tecnologia consente cose straordinarie e fornisce un accesso a costi molto contenuti a tantissime risorse che migliorano la vita ed ampliano le conoscenze: film, libri, musica, musei, software ecc. Internet e il digitale rappresentano un'enorme opportunità di crescita, a patto che tutte queste informazioni ad altissima velocità non disorientino i nativi digitali.

Il compito degli adulti è proprio questo, insegnare un'approccio critico e riflessivo sul mondo. Per fare ciò non basta salire in cattedra, occorre conoscere i linguaggi e gli strumenti che i nostri figli utilizzano, in modo da poter facilitare l'accesso alle informazioni, aiutarli a comprendere come decodificare la miriade di messaggi a cui sono sottoposti ed arricchendo la loro esperienza di crescita con *ingredienti* difficilmente acquistabili in questa epoca, che solo genitori ed educatori possono tramandare.

Note metodologiche sulla ricerca

I **419 questionari** sono stati compilati da tre tipologie di soggetti:

- Ragazzi (tra i 12 e i 18 anni) - **157** questionari raccolti

- Genitori (con figli che hanno tra i 12 e i 18 anni) - **235** questionari raccolti

- Insegnanti (con alunni tra i 12 e i 18 anni) – **27** questionari raccolti

Visto l'esiguo numero riguardante il target "insegnanti" abbiamo deciso di non rappresentare questi dati sotto forma di grafici, ma di inserirli all'interno delle nostre considerazioni in modo da valorizzare comunque il contributo avuto.

La **somministrazione è partita ad aprile 2017 e si è conclusa ad ottobre 2018**, l'auto-compilazione del questionario da parte degli intervistati è avvenuta in alcuni casi su carta, mentre in altri online attraverso il nostro sito.

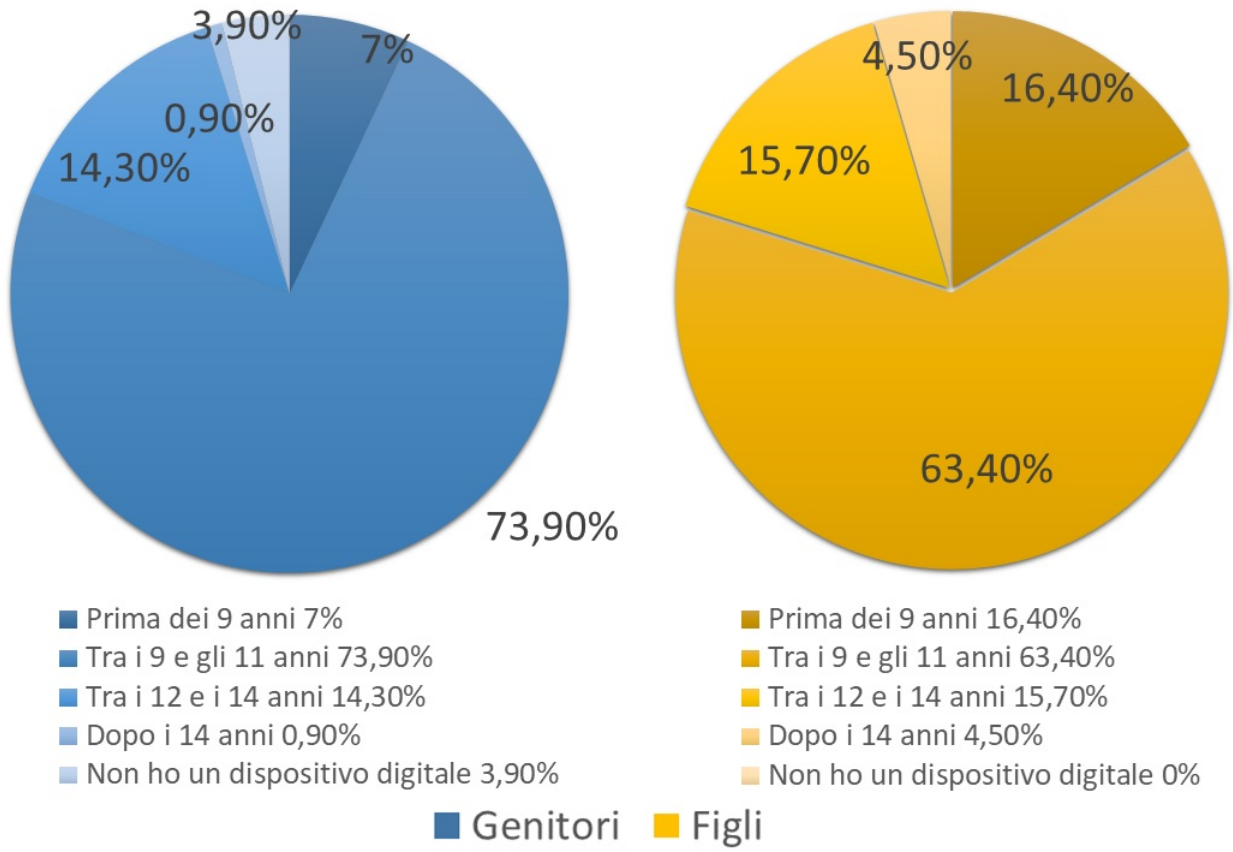
Il campione non vuole ovviamente essere rappresentativo, visto i soggetti hanno aderito spontaneamente, senza nessuna selezione preventiva da parte nostra.

I tre questionari contenevano 26 quesiti (la maggior parte delle domande erano chiuse solo alcune erano state volontariamente lasciate aperte per non influenzare l'intervistato) costruiti per tentare di decifrare i diversi punti

di vista rispetto allo stesso tema, declinando in base al target la singola domanda.

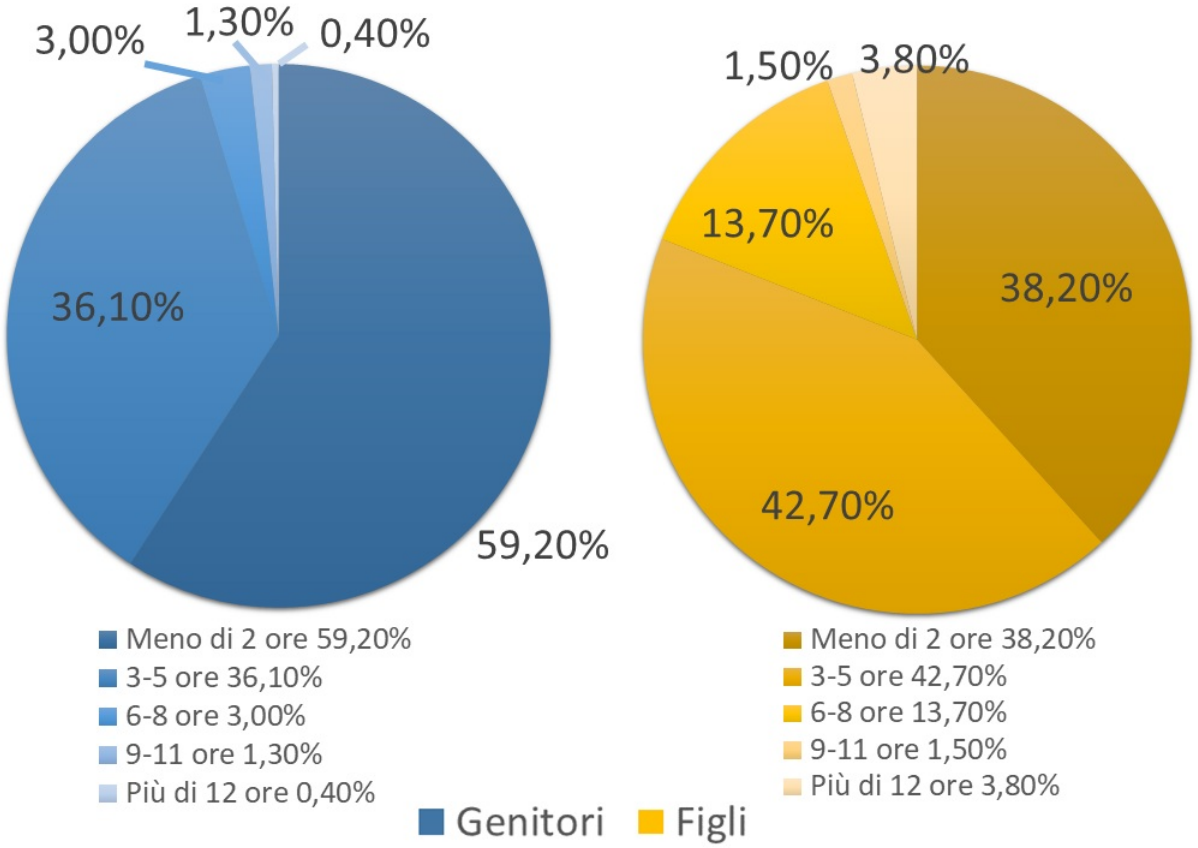
Dati emergenti dai 419 questionari raccolti

In quale età un giovane entra in possesso di uno smartphone personale?



Si evince in maniera chiara che il passaggio dalla quinta elementare alla prima media rappresenta il momento fatidico dell'ingresso alla vita digitale «autonoma» dei nostri ragazzi, nel senso che diventano proprietari di un proprio dispositivo digitale, che li rende indipendenti dai propri genitori e di conseguenza con un minor controllo sulle attività svolte in rete.

Quante ore al giorno un giovane è connesso ad internet?



Il confronto tra le risposte dei figli e quelle dei genitori su quanto tempo passano in rete, mostra una maggiore onestà da parte dei primi rispetto alla percezione dei secondi. Oltre il 60% dei figli dichiara di passare più di 3 ore, con il 20% che supera le 6 ore fino ad una piccola percentuale che supera le 12 ore al giorno.

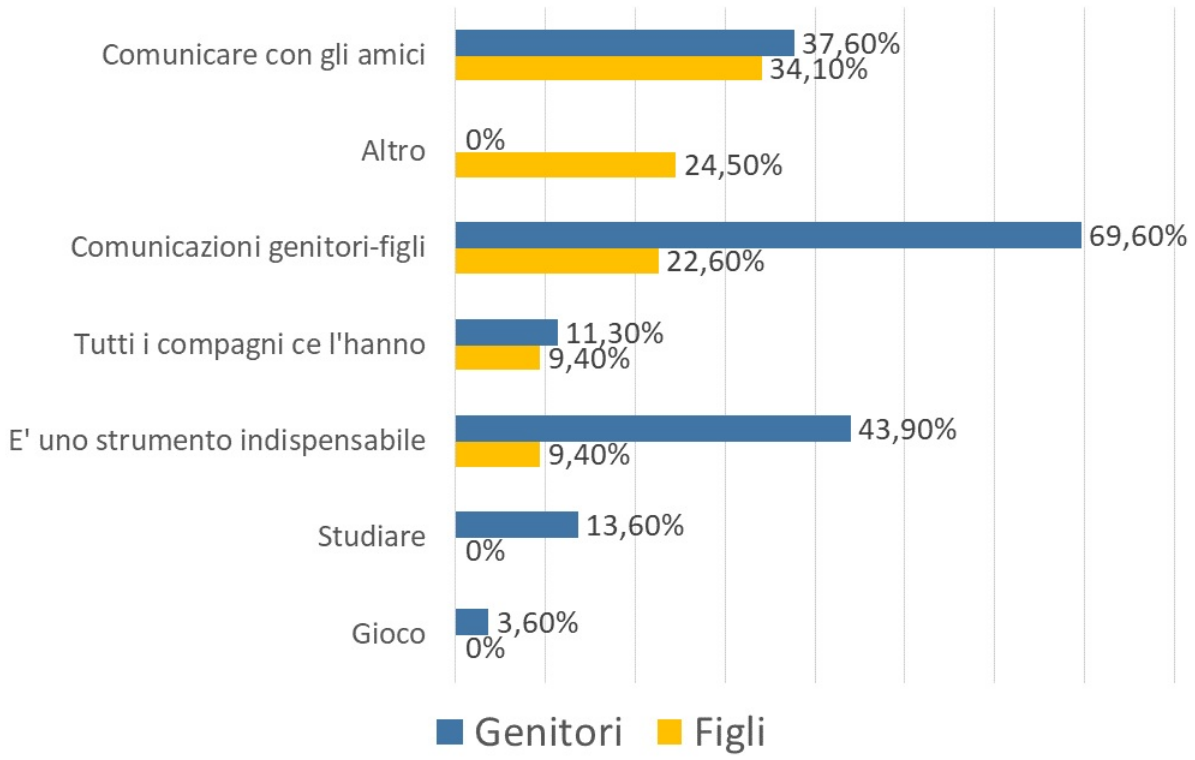
Per poter avere una valutazione corretta, bisognerebbe considerare che molte volte gli smartphone restano accesi h24, situazione che induce a sbloccare tante volte nel corso della giornata il proprio dispositivo, tanti piccoli momenti

pro-notifiche che se sommati amplierebbero significativamente il tempo reale passato online.

Crediamo che anche la valutazione dei genitori (*sul tempo che i figli passano online*) possa essere traviata dal fatto che lo smartphone ha sostituito quasi completamente la TV (la ex «babysitter») diventando un diversivo fondamentale per tenere impegnati i figli, situazione che in molti casi fa perdere di vista l'orologio e quindi la quantità di tempo stimata risulta falsata.

Altro aspetto non trascurabile collegato a questa erronea percezione, risiede nel fatto che purtroppo molti genitori a causa del lavoro passano pochissime ore insieme ai propri figli, quindi una domanda come questa non potrà mai avere una risposta veritiera, a causa della mancanza di dati oggettivi.

Quale motivo spinge un genitore all'acquisto di uno smartphone per il proprio figlio?

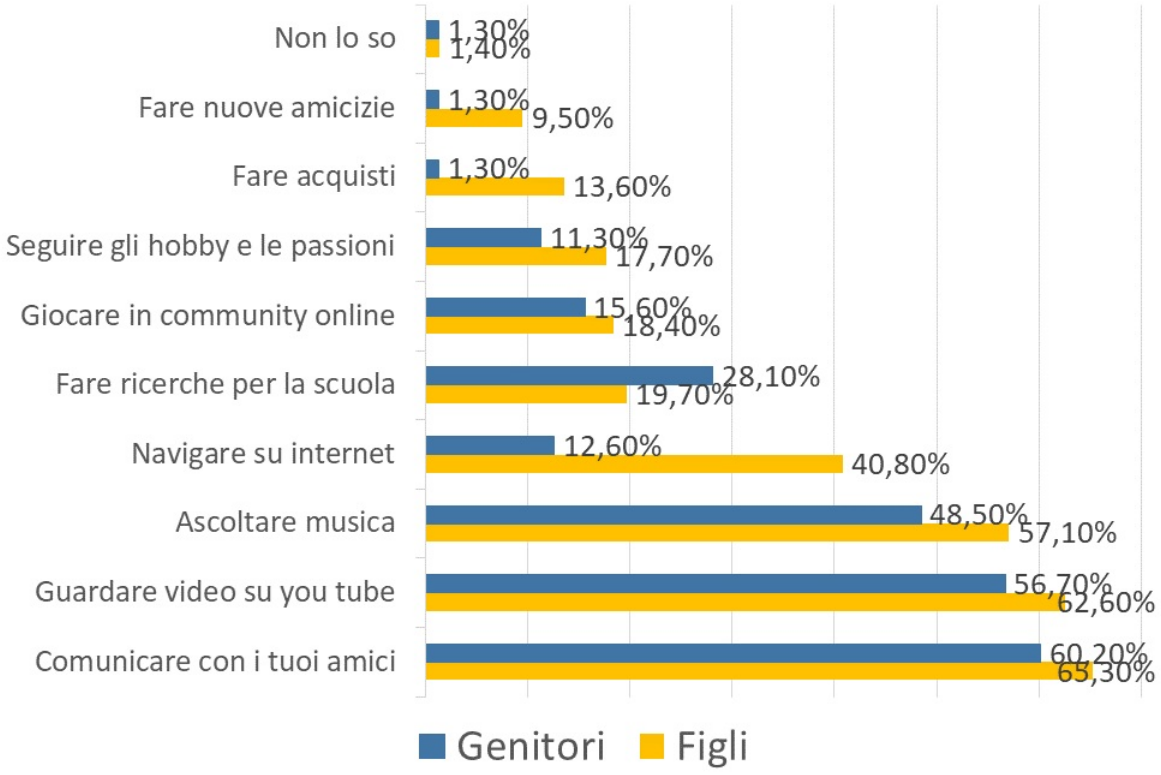


Dal confronto emerge come per i genitori lo smartphone sia spesso visto come uno strumento di controllo “Possibilità di sapere sempre dove si trova mio figlio/a” è infatti la risposta più gettonata, la possibilità di contattare in ogni momento il proprio figlio, porta benessere e tranquillità. Dalle loro risposte emerge anche la consapevolezza dell'importanza che ha questo dispositivo per la socialità dei ragazzi.

I dati riguardanti i ragazzi mettono in evidenza la voglia di socialità (comunicare con gli amici, chattare, effettuare

chiamate), si apre quindi un ragionamento su quanto il dispositivo digitale che “isola” per certi versi, risulti uno strumento fondamentale per vivere in questa epoca. Un adolescente ripone gran parte della sua vita in uno smartphone, un contenitore di emozioni, paure e desideri. La sua vita reale passa dal modo in cui gestisce la sua identità digitale, porta ad uno studio a volte compulsivo orientato ad apparire quello che i coetanei si aspettano di vedere.

Per quali attività i giovani utilizzano lo smartphone?



E' interessante notare come le prime tre attività siano le stesse sia per i ragazzi sia nelle risposte dei genitori sull'attività online dei figli:

- Comunicare con gli amici: 65,8% vs 60,2%,

- Guardare video su youtube: 62,3% vs 56,7%

- Ascoltare musica: 57,5% vs 48,5%

Le risposte mostrano che i genitori percepiscono i motivi principali per cui i propri figli utilizzino lo smartphone.

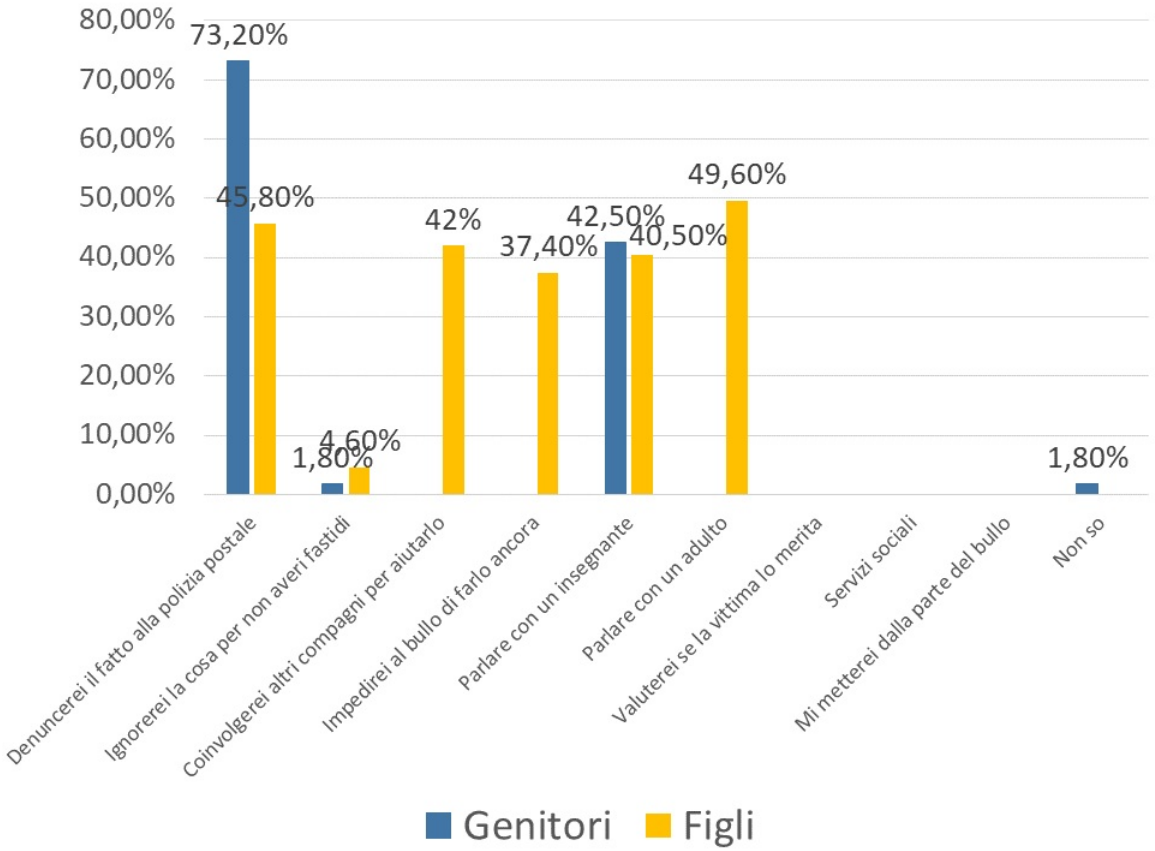
Tuttavia resta interessante vedere come le altre attività suggerite dal sondaggio siano comunque presenti nella giornata tipo dei ragazzi, mentre sfuggono ai genitori «fare

acquisti» 13,7% Figli vs 1,3% Genitori, molto probabilmente si tratta di piccoli acquisti (app o giochi) fatti attraverso il credito del telefono (o le ricariche sulla console).

«Per fare nuove amicizie» 9,6% Figli vs 1,3% Genitori, questa attività potrebbe far suonare qualche campanello di allarme, la consapevolezza di voler conoscere nuove persone su internet può sicuramente mettere in pericolo i piccoli naviganti se non allenati a riconoscere i pericoli che si possono celare dietro ad un Nickname.

Infine «navigare su internet» 40,4% Figli vs 12,6% Genitori, anche questo dato ci fa percepire che gli adolescenti vedono la rete come una fonte di sapere trasversale, è inutile dire che questi contenuti fluiscono senza nessun filtro preventivo, quindi occorrerebbe da parte degli adulti una mediazione ed un confronto continuo.

Quali azioni intraprendere per fronteggiare un caso di cyberbullismo?



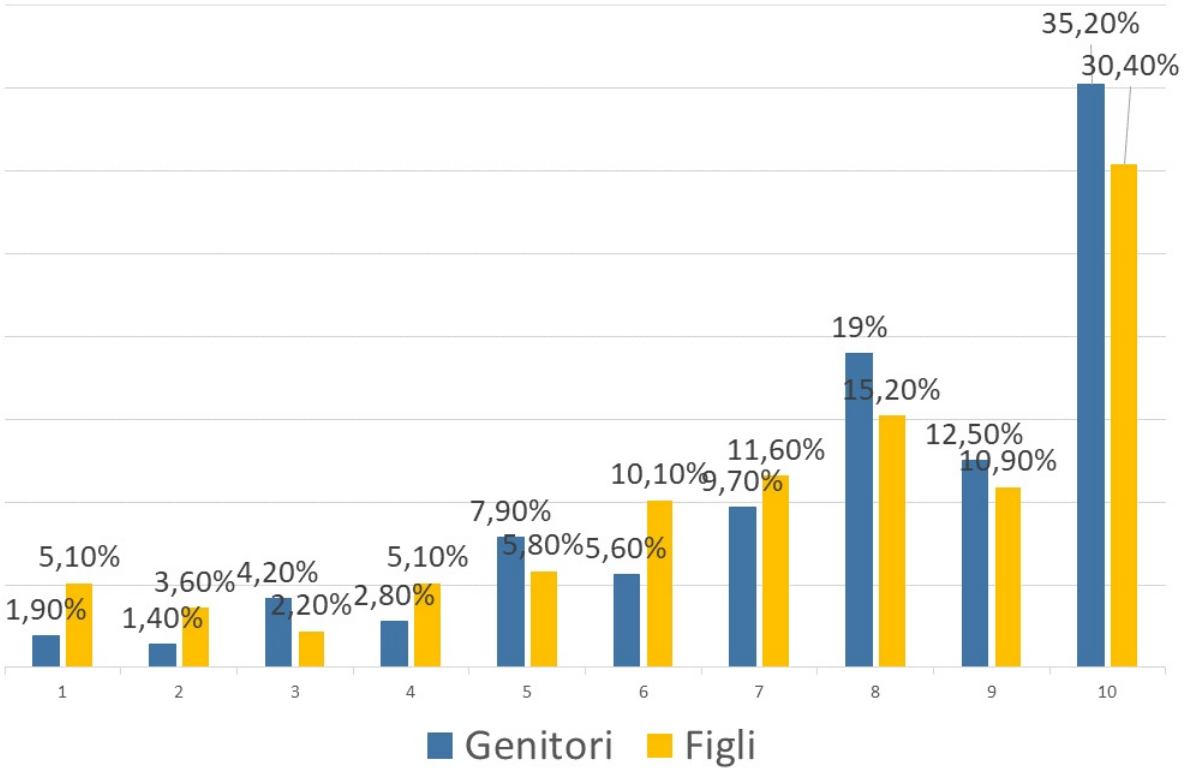
Un dato che emerge con forza da questo quesito è il fatto che la maggior parte dei ragazzi parlerebbe del problema, evitare l'isolamento e l'autogestione dell'aggressione, rappresentano situazioni da promuovere. Il grande rischio infatti risiede nell'ansia che alcuni fatti possono generare in un giovane, che non avendo gli strumenti per poter affrontare in maniera adeguata la violenza, si chiude in un mutismo preoccupante o ancor peggio si convince che le accuse e gli insulti che gli vengono mossi hanno un fondo di verità.

I genitori con le loro risposte hanno dato priorità alla

denuncia del fatto alla polizia postale (73,2%), in seconda battuta parlare con i genitori del bullo (46,5%) e parlare con gli insegnanti (42,5%).

Sicuramente la scelta della strada da seguire può e potrà essere influenzata dalla gravità del fatto, il ricorso alla polizia postale resta una soluzione caldeggiata soprattutto in caso di diffusione di video o immagini, o nel caso di contatti non graditi con sconosciuti.

Quanto il fenomeno del cyberbullismo può influenzare la corretta crescita dei giovani?



Il fenomeno del cyberbullismo, risulta preoccupante per entrambe le parti, più del 66% dei ragazzi ha dato un valore su una scala da 1 (poco) a 10 (molto) tra il 7 e il 10, questa percentuale sale al 77% nelle risposte dei genitori.

Questi numeri da un lato ci fanno capire la portata del problema e la preoccupazione che esso genera, dall’altra parte questi valori ci fanno ben sperare, prendere coscienza è il primo passo per l’attivazione di contromisure, tale consapevolezza può spronare ad aumentare la cultura intorno all’utilizzo corretto del digitale, una dei principali rimedi per poter fronteggiare il fenomeno.

3 Secondo noi

Avvisi ai Naviganti

Il genitore deve fare il genitore, l’insegnante trasmettere conoscenza e l’impavido scrittore di ebook, come in questo caso, fornire stimoli di riflessione al lettore che, pazientemente, (grazie!) ci ha seguito fino adesso... Una cosa è certa gioco e socialità sono momenti molto importanti per tutte le generazioni e a tutte le età aggiungiamo ;)

Ecco alcuni suggerimenti per tutte le età che ci teniamo a condividere con voi, perché la dipendenza di internet non colpisce solo le giovani generazioni.

Consigli per tutti...

Il riposo è sacro

Il nostro cervello ha bisogno di riposare, il letto rappresenta il nostro caricabatterie, le ore di sonno ci permettono di condurre una vita piena e viva. Prima di andare a dormire, spegni il tuo Smartphone, le notifiche attenderanno il tuo risveglio.

Sconnettiti per connetterti

Durante il giorno trascura volontariamente il tuo smartphone, sconnettiti da internet per connetterti con l’ambiente circostante, vivi all’aria aperta, incontra dal vivo i tuoi amici, fai sport e muoviti, tutte queste esperienze sono indispensabili per il tuo benessere.

Cerca la linea dell'Orizzonte

Prova a pensare come si sta riducendo la portata del tuo sguardo, spesso corrisponde ad un raggio di 30cm, la distanza che sepera i tuoi occhi dallo smartphone. Cerca la linea dell'orizzonte, comprendi dove sei e decidi dove vuoi andare.

Conoscenza e consapevolezza

Conoscere, parlare e dialogare, tale modo di agire accresce la nostra consapevolezza sulle cose, questo è vero in generale, ma ancor di più con ciò che non capiamo o pensiamo di non capire, matura una tua consapevolezza del "mezzo internet".

La Privacy va difesa

Le proprie immagini e quelle degli altri sono una cosa privata, da proteggere e curare, bisogna sapere che una volta messe in rete i dati possono continuare a girare anche se non lo si vuole, è difficile porre rimedio ad una scelta avventata o sconsiderata.

Rapporti schermati

Se una situazione non ci piace, se una conversazione non ci convince, se una richiesta ci lascia perplessi, bisogna imparare a dire no e chiudere la "finestra"... non permettere ad uno sconosciuto dietro uno schermo di minare la tua serenità.

Le parole sono importanti

E’ importante capire che il fatto che si è “in rete” non autorizza MAI ad utilizzare un linguaggio volgare od offensivo nei confronti degli altri. La comunicazione digitale da facoltà di parola a tutti, ma è importante capire le ripercussioni di ciò che diciamo.

Consigli per i genitori...

Regole di ingaggio

Stabilite delle regole chiare e precise sui tempi e sull'utilizzo dei dispositivi digitali. Fate capire che giocare alla Play, giocare al Tablet, giocare allo smartphone, è tempo che si somma, il contatore non riparte da zero ogni volta, meno online più offline.

Nessun luogo è sicuro

Mandereste vostro figlio/a in quartiere malfamato o a commettere un furto? Chiedete non pretendente di conoscere le attività che fa su internet (giochi, chat, siti, ecc.) il fatto che sia nella sua stanza non significa automaticamente che è al sicuro, cercate di proteggerlo dimostrando interesse per quello che fa.

Aprirsi al cambiamento

Mostrate come usare bene i dispositivi digitali, proibirne l'utilizzo non è la soluzione, si tratta di dialogare e comprendere i cambiamenti che sono in atto, senza pretendere che siano i figli ad allinearsi con il nostro modello educativo e comportamentale.

La rete non è la verità assoluta

Spiegate che le informazioni presenti sulla rete non sempre dicono il vero, che i contenuti ed i video spesso sono artefatti per scopi ben specifici. Insegnate a non fermarsi

alla prima fonte, ad investigare come una sorta di gioco alla ricerca della verità.

La cultura prima di tutto

Il tempo passato a scuola non tornerà, invitate i giovani a cercare di apprendere quanto più possibile per costruire un futuro migliore, contribuendo a legittimare il ruolo dell'insegnante, la cultura permette di essere liberi e comprendere il mondo.

Noia benedetta noia

Annoiarsi ogni tanto è naturale. Consente di pensare, riflettere, fare introspezione e soprattutto creare con la fantasia. Suggerite ai vostri figli di rallentare, di godersi il tempo libero, non gli "obbligate" a seguire milioni di corsi, avranno tempo per non aver tempo.

Dare il buon esempio

Per i figli spesso i genitori rappresentano in maniera consapevole o inconsapevole, una sorta di modello, prendere coscienza di ciò, ci fa capire che ogni "gesto digitale o non" può essere emulato, dare il buon esempio è sicuramente una buona base da cui partire

Conclusioni

Gli adulti "usano" internet, i giovani "vivono" online

Il digitale (console, pc, tablet, smartphone in particolare) è parte integrante della vita degli adolescenti, per stessa ammissione, ed a volte richiesta, degli adulti.

Strumenti fondamentali per:

- giocare
- stare insieme virtualmente con gli amici
- capire il mondo
- esplorarlo
- condividere cosa viene fatto nella vita di tutti i giorni
- guardare video
- fare ricerche per la scuola
- restare in contatto con gli altri (genitori compresi)

La possibilità di condividere e socializzare le esperienze è forse l'elemento che più attrae i nativi digitali nell'utilizzo dei dispositivi e di internet, spetta agli adulti (genitori, educatori ed insegnanti) aiutare i ragazzi a capire il contesto in cui questi strumenti sono inseriti, un contesto sociale, culturale e non solo tecnologico.

Stiamo inesorabilmente precipitando in una società iperattiva, sempre più incapace di staccare la spina,

sempre lì a digitare, a postare, a condividere, senza differenze tra giorno e notte, tra feriale e festivo, tra casa e ufficio, forse avviata verso una colossale dipendenza dalla “connessione ad internet”.

Kimberly Young già negli anni 90 identificava 5 tipologie di dipendenza legate ad internet che pongono altre questioni che ci sembrano ancora oggi di grande attualità:

1. Dipendenza “cyber-sessuale”: Chat erotiche, pornografia.

2. Dipendenza dalle relazioni virtuali: le relazioni virtuali diventano più importanti delle relazioni reali.

3. Uso compulsivo di internet: gioco d'azzardo online patologico, abuso di siti e-commerce e degli acquisti online, siti di scommesse online fruiti in maniera eccessiva e compulsiva fino ad arrivare a focalizzare gran parte della giornata in questo tipo di attività.

4. Sovraccarico cognitivo: navigazione ossessiva e ricerca continua di dati ed informazioni online fino ad arrivare a passare tantissimo tempo in queste attività a scapito del rendimento lavorativo, scolastico e a detrimento delle relazioni.

5. Dipendenza dal gioco e dai videogames.

Sempre **Kimberly Young** (1998) sintetizzò per prima i principali fattori che facilitano e/o predispongono l’insorgere dei disturbi correlati con internet:

Accessibilità: la facile e immediata accessibilità a ogni servizio online permette la gratificazione immediata di ogni

più piccolo bisogno.

Controllo: l’elevato controllo che si può esercitare sulle proprie attività online si accompagna a una percezione irreale di onnipotenza.

Eccitazione: la straordinaria quantità di stimoli presenti in Rete permette di conseguire un elevato stato di eccitazione psicologica.

Internet può regalare un’identità o molte identità, forse Pirandello oggi avrebbe scritto l’upgrade del suo celebre romanzo “Uno nessuno centomila”, osservando la facilità con cui il digitale permette di assumere forme diverse ed indossare una maschera nuova in base alle diverse situazioni. La potenziale multi-identità è solo un elemento del cambiamento, anche questo di base neutra, il posizionamento verso il bene o verso il male dipende da ognuno di noi.

La Net-dipendenza invece rappresenta un problema, è qualcosa di più profondo, più subdolo è difficile individuare il confine tra la normalità dell'uso dello strumento digitale e il suo abuso ovvero quando questo rapporto conduce ad un senso di malessere.

Educare i nativi digitali ai new media, nella consapevolezza che si tratta di STRUMENTI, di MEZZI [sicuramente potentissimi] che è necessario imparare ad utilizzare e padroneggiare sotto vari aspetti, la “tecnica” e la “tecnologia” sono solo una parte di un fenomeno molto più complesso che riguarda le relazioni umane, il rispetto

per la persona, la diversità, la socializzazione, il bisogno di comunità.

Nel contesto attuale, dove le relazioni affettive risultano sempre più complicate, dove la comunicazione passa principalmente tramite immagini e dove i luoghi reali di incontro non esistono quasi più, la Rete offre una valvola di sfogo rispetto a una realtà di solitudini sociali e di ansia da prestazione, del dover essere e del dover continuamente apparire, una realtà che può essere dura da affrontare vis-à-vis.

La Rete appiana i dislivelli, avvicina, crea intimità, media le relazioni, consente di superare limiti fisici, caratteriali ed emotivi, rappresenta “il preservativo delle relazioni”, ognuno può interagire senza il rischio di essere infettato da rapporti troppo complessi, la cui gestione implicherebbe l’utilizzo di risorse sociali, che purtroppo risultano deboli perché poco allenate.

In questo libro abbiamo cercato di raccontare quanto sia difficile essere adolescenti oggi nella nostra società, queste nuove generazioni vivono due fenomeni a tenaglia, che stanno influenzando pesantemente la loro crescita.

Il primo fenomeno è il “silenziamento” del desiderio, costantemente prevenuti, o acquietati con cibo, televisione, giochi “usa e getta” e videogiochi, i bambini finiscono per diventare privi di veri desideri, o meglio non abituati a provarne di definiti. Così, non “esercitandosi” a riconoscere i propri personali bisogni rispetto a quelli indotti dall’esterno, o alle risposte “acquietanti” che glieli fanno

dimenticare, finiscono per non imparare a perseverare per essi.

Il secondo fenomeno è caratterizzato dalla mancanza di una guida. Le nuove generazioni vedono sempre meno negli adulti, e in particolar modo negli anziani, delle figure di riferimento, forse perché sono rimasti troppo indietro sul versante tecnologico, o al contrario perché spesso sono troppo presi dalle proprie instabili vicende personali, incapaci di trasmettere l'esperienza del "mantenere la rotta", per raggiungere una destinazione.

In questo senso potremmo definire quest'epoca come il tempo "dell'auto-apprendimento", humus in cui sta crescendo questa generazione orfana di certezze e maestri, lontana dal mondo degli adulti e contemporaneamente capace di autorganizzarsi attraverso comunità tecno referenziate, che guidano la costruzioni della conoscenza ed orientano il pensiero.

La rivoluzione digitale in atto ha aperto nuovi scenari interiori e nuovi modi di abitare il mondo che non vanno difesi o temuti, quanto attentamente valutati.

Questo nostra piccola opera ha l'obiettivo di far pensare, far vedere da più angolazioni la rete ed il digitale, perché siamo convinti che evocare censure o nuovi "luddismi" non sia la strada corretta, occorre sforzarsi di conoscere, di apprendere e stimolare un uso consapevole degli strumenti che devono restare al servizio degli esseri umani senza diventare causa di sofferenze.

Materiale di approfondimento

Bibliografia

Adolescenti navigati - Matteo Lancini - Erickson - 2015

Adolescenti nella rete. Quando il web diventa una trappola, Assunta Amendola (Autore), Beniamino Gigli (Autore), Alessandra Maria Monti (Autore) - L'asino d'oro - 2018

Bulli 2.0. Bullismo e cyberbullismo. Evoluzione di un fenomeno e possibili rimedi - Emanuele Florindi - Imprimatur - 2017

Cyberbulli al tappeto - Teo Benedetti, Davide Morosinotto - Editoriale scienza - 2016

Cyberbullismo. Come aiutare le vittime e i persecutori - Federico Tonioni - Mondadori - 2014

Cyberbullismo. Ricerche e strategie di intervento - Maria Luisa Genta,Antonella Brighi,Annalisa Guarini - Franco Angeli - 2013

Educazione, comunicazione e nuovi media - Antonio Calvani - 2012

Il cyberbullismo - Giulia Mura, Davide Diamantini - Guerrini e Associati - 2013

Il metodo anti-cyberbullismo - Claudia Sposini - San Paolo Edizioni - 2014

La Rete del Bullismo - Il Bullismo nella Rete - Alpes Italia - 2014

Solitudine digitale. Disadattati, isolati, capaci solo di una vita virtuale? - Manfred Spitzer - Corbaccio - 2016

Tecnoliquidità. La psicologia ai tempi di internet: la mente tecnoliquida - Tonino Cantelmi - San Paolo Edizioni - 2013

Tempo tiranno - Thomas Hylland Eriksen - Eléuthera - 2003

Sitografia

https://www.adolescienza.it

http://www.bullismoonline.it/

https://www.commissariatodips.it

http://www.generazioniconnesse.it

https://www.giustizia.it/giustizia/it/mg_2_5_12.wp

http://ita.tabby.eu/video-1-chiunque-puograve-essere-chiunque.html

https://www.netreputation.it/consigli-di-media-education/

http://www.squarciagola.net/cyberbullismo/

http://www.stopalbullismo.it/index.html

LEGGE 29 maggio 2017, n. 71 Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo. (17G00085):

http://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/06/03/17G00085/sg

Ministero dell'istruzione, dell'Università e della ricerca.
LINEE DI ORIENTAMENTO per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo:
https://bit.ly/2oNp3IY

Filmografia

A girl like her - Amy S. Weber - 2015

Audrie and Daisy - Jon Shenk, Bonni Cohen - 2016

Cyberbully - pettegolezzi on line - Charles Binamé - 2011

Disconnect - Henry Alex Rubin - 2012

Nerve - Henry Joost, Ariel Shulman - 2017

Perfetti sconosciuti - Paolo Genovese - 2016

The Social Network - David Fincher - 2010

Unfriended - Levan Gabriadze - 2014

Wonder - Stephen Chbosky - 2017

Appendice: nella rete della rete.

Chi sono gli adolescenti iperconnessi e a cosa vanno incontro? Alcune citazioni e dati dalla ricerca dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza (2017)

I dati e le citazioni che seguno sono TUTTE riprese da una ricerca del 2017 dell'Osservatorio Nazionale Adolescenza. Su un campione di 11.500 adolescenti dagli 11 ai 19 anni, distribuiti su tutto il territorio nazionale.

Fonte: https://www.adolescienza.it/osservatorio/nella-rete-della-rete-chi-sono-gli-adolescenti-iperconnessi-e-a-cosa-vanno-incontro/

Link diretto: https://bit.ly/2A8IxgX

"*Il vero problema dei ragazzi oggi, sono le chat di messaggistica istantanea, i famosi gruppi su WhatsApp, che sono utilizzati in modo improprio sin dalle scuole elementari, non solo dai genitori, ma anche dai bambini, diventati terreno fertile per i baby cyberbulli che agiscono indisturbati sotto gli occhi ciechi dei genitori, ignari di ciò che accade all'interno dei loro telefoni. Non ci dobbiamo, quindi, stupire se dagli 11 ai 13 anni di età, 1 adolescente su 10 subisce cyberbullismo, rispetto all'8,5% dai 14 ai 19 anni. Le femmine sono ancora le vittime predilette dai cyberbulli (70%) che sono per oltre il 60% di sesso maschile.*"

“*è sempre più emergente il problema del cyberbullismo legato allo scambio di immagini hard o intime, infatti, il 33% degli episodi di cyberbullismo è di tipo sessuale*”

“*3 adolescenti su 10, vengono esclusi intenzionalmente dai gruppi WhatsApp*”

“*2 adolescenti su 10, dichiarano di aver scoperto che dietro un profilo di una persona amica sui social network si nascondesse un adulto e le vittime predilette degli adescatori sono le femmine (62%).*”

“*Il problema del VAMPING ossia delle attività notturne dei ragazzi in rete è decisamente ancora troppo sottovalutato considerati i numeri e le conseguenze: stiamo parlando del 62% che rimane sveglio fino a tarda notte per chattare, parlare o giocare con gli amici e il fidanzato, a guardare video o serie in streaming, e un 15% che si sveglia sistematicamente, anche dopo essersi addormentato, per controllare le notifiche. Il dato è più basso negli adolescenti dagli 11 ai 13 anni, scendendo al 40%*”

“*NOMOFOBIA (no-mobile-fobia), una delle patologie delle nuove generazioni, ossia la fobia di rimanere senza telefono cellulare perché si scarica o non si connette alla rete internet, i numeri sono veramente allarmanti; 8 adolescenti su 10 hanno questa paura e il 50% riferisce che il solo pensiero che ciò possa accadere, lo fa star male e gli fa sperimentare uno stato ansioso. Nei più piccoli il*

problema è un po' più contenuto: parliamo di un 60%, dagli 11 ai 13 anni"

"*1 adolescente su 10 ha fatto un selfie mettendo a rischio la propria incolumità, per dimostrare il proprio coraggio. La percentuale sale nei più piccoli, dagli 11 ai 13 anni, raggiungendo il 12%*"

"*Gli haters sono in forte crescita anche tra gli adolescenti, parliamo di un 22% di ragazzi tra i 14 e i 19 anni, di cui il 53% è maschio, che intenzionalmente commenta in maniera negativa e aggressiva foto, video, immagini, con lo scopo di offendere l'altro. Il 64% degli "odiatori" mette anche in atto comportamenti di cyberbullismo*"

"*Dei 2 adolescenti su 10 che condividono nelle chat e nei loro profili tutto ciò che fanno durante la loro giornata, il 60% sono ragazze*"

"*Il 15% del campione totale si mette a dieta per apparire più bello nelle foto da pubblicare, ma di questa percentuale quasi l'80% è di sesso femminile. Le ragazze sono quindi più sensibili alle critiche social, e del 35% che sta male se riceve critiche nei commenti, il 70% riguarda le femmine*"

"*Il 15% degli adolescenti del campione totale, di cui il 73% sono ragazze, trascorre più di 10 ore al giorno attaccato allo smartphone; il 18% dalle 7 alle 10 ore e la maggior parte di loro è sempre femmina (70%)"*

"*Per quello che concerne i videogiochi, il 36% gioca circa 1,5 ore al giorno e l'11% dalle 3 alle 6 ore quotidiane. Il problema dell'abuso di videogiochi è molto grave, invece, nei più piccoli. Nella fascia, tra gli 11 e i 13 anni, dunque, i ragazzi trascorrono molto più tempo davanti ai videogiochi: il 50% gioca in media 1,5 ore al giorno, un 15% dalle 3 alle 6 ore e un 4% dalle 7 ore in su*"

"*Il 44% dei preadolescenti gioca, inoltre, connesso alla rete ed è un dato molto preoccupante perché l'adescamento dei minori nei giochi in rete è in forte crescita*"

"*Il 14% dei ragazzi, dai 14 ai 19 anni,scommette online*"

Grazie *per la lettura!*
Vincenzo Bianculli, Enrico Bisenzi, Marco Pini

Info e Contatti

Web:

www.NetReputation.it/generazioni-a-confronto

Mail:

sos-cyberbullismo@netreputation.it

Ringraziamenti

Ringraziamo sentitamente studenti, docenti e genitori dei corsi di formazione professionale IeFP, IEFI, LEFO, COME e l'ENAIP di Bologna, delle scuola secondarie di primo grado Cavalcanti di Sesto Fiorentino, G. Faggella di Ruvo del Monte, Majorana di Bologna, Manzoni di Varese, Busoni di Empoli, Montanelli-Petrarca di Fucecchio, l'Istituto Pieraccini di Firenze, l'Istituto Arnaldo Fusinato di Schio, nonché delle scuole secondarie di secondo grado il Liceo Machiavelli ed il Michelangelo di Firenze, il Keplero di Roma, G. Fortunato di Ruvo del Monte, ITC Linussio di Codroipo, Liceo Antonio Gramsci di Firenze, Liceo classico Carducci Ricasoli di Grosseto, Liceo Leonardo da Vinci di Campi Bisenzio, per averci prestato tempo ed attenzione.

Un sentito ringraziamento ad Alfredo Esposito (presidente del Quartiere 3), a Francesco Degl'Innocenti (Presidente Commissione Politiche Educative Quartiere 3), a Marta Galanti (Presidente Commissione Politiche Sociali Quartiere 3), alla Professoressa Anna Maria Giglio (Referente Kiwanis Club Firenze) e tutti coloro che hanno dato un contributo determinante per la raccolta dei questionari.

Ringraziamo ovviamente i nostri cari intervistati per le loro voci.

La nostra ricerca continua, a questo link trovate il nostro nuovo questionario riveduto e corretto, saremo lieti se qualcuno volesse partecipare, in modo da poter arricchire

questo ebook e permetterci una visione sempre più approfondita del fenomeno.

Table of Contents

- Introduzione
- 1 Voci a confronto
  - Game & Socialità
    - “Dove è finita la noia?”
    - Come passi (o passavi) il tuo tempo libero?
      - Ernesto, under 18
      - Giorgia, over 35
      - Paola, over 60
      - “Schermo e fisicità”
    - Qual è (qual'era) il tuo gioco preferito in compagnia dei tuoi amici?
      - Ernesto, under 18
      - Giorgia, over 35
      - Paola, over 60
      - “Sempre in contatto”
    - Come ti mantieni (mantenevi) in contatto con i tuoi amici?
      - Pietro, under 18
      - Giorgia, over 35
      - Paola, over 60
      - “I numeri continuano a contare”
    - Che cosa significa (significava) essere popolare tra i propri coetanei?
      - Helena, under 18
      - Giorgia, over 35
      - Paola, over 60
  - Intrattenimento ed Informazione
    - “Dalla carta al digitale”
    - L'informazione che consideri più "vera" dove la cerchi (cercavi)?
      - Jacopo, under 18
      - Mirella, over 35
      - Lino, over 60
      - “Esperienza cinema in via di estinzione”
    - Ti piacciono (piacevano da giovane) i film ? dove li vedi (vedevi) e con chi ?
      - Jacopo, under 18
      - Mirella, over 35
      - Lino, over 60
      - “Musica ragazzi!”
    - Ti piace la musica ? come la ascolti (ascoltavi da giovane) e con chi ?
      - Jacopo, under 18
      - Mirella, over 35
      - Lino, over 60
      - “Video e foto si fanno invadenti e maliziosi”
    - Hai mai realizzato un video (o scattato delle foto) coinvolgendo i tuoi amici...e per quale ragione ?
      - Jacopo, under 18
      - Mirella, over 35
      - Lino, over 60
  - Scuola & identità

“Un ruolo in bilico”
Che tipo di rapporto avete (avevate) con gli insegnanti?
Salvatore, under 18
Alessandro, over 35
Antonella, over 60
“Pericoli quotidiani”
Quali sono (erano) i principali pericoli fuori e dentro la scuola?
Salvatore, under 18
Alessandro, over 35
Antonella, over 60
“Un futuro da costruire”
Quali sono (erano) le aspettative per il futuro?
Salvatore, under 18
Alessandro, over 35
Antonella, over 60
“In cerca di follower”
Cosa significa (significava) godere di buona reputazione?
Salvatore, under 18
Alessandro, over 35
Antonella, over 60
2 Cyberbullismo allo specchio
Di cosa stiamo parlando
Che cos’è il Bullismo?
Che cos’è il Cyberbullismo
Quali sono le principali differenze tra bullismo e cyberbullismo
Le principali tipologie di Cyberbullismo
Flaming (Infiammare)
Harassment (Molestie)
Denigration (Denigrazione)
Impersonation (Furto d’identità)
Outing and Trickey (Diffondere segreti)
Exclusion (Esclusione)
Cyberstalking (Persecuzione attraverso strumenti digitali)
Happy slapping (letteralmente “schiaffo allegro”) / Cyberhashing
Sexting (Fusione tra sesso e invio di messaggi tramite chat o smartphone)
Grooming (Adescamento)
Conoscere per capire
Note metodologiche sulla ricerca
Dati emergenti dai 419 questionari raccolti
In quale età un giovane entra in possesso di uno smartphone personale?
Quante ore al giorno un giovane è connesso ad internet?
Quale motivo spinge un genitore all'acquisto di uno smartphone per il proprio figlio?
Per quali attività i giovani utilizzano lo smartphone?
Quali azioni intraprendere per fronteggiare un caso di cyberbullismo?
Quanto il fenomeno del cyberbullismo può influenzare la corretta crescita dei giovani?
3 Secondo noi
Avvisi ai Naviganti
Consigli per tutti...
Il riposo è sacro
Sconnettiti per connetterti
Cerca la linea dell’Orizzonte
Conoscenza e consapevolezza

La Privacy va difesa
Rapporti schermati
Le parole sono importanti
Consigli per i genitori...
Regole di ingaggio
Nessun luogo è sicuro
Aprirsi al cambiamento
La rete non è la verità assoluta
La cultura prima di tutto
Noia benedetta noia
Dare il buon esempio
Conclusioni
Gli adulti "usano" internet, i giovani "vivono" online
Materiale di approfondimento
Bibliografia
Sitografia
Filmografia
Appendice: nella rete della rete.
Ringraziamenti